

CINANIMA 20 

OFICINAS ONLINE

2020 / 2 - 6 NOV.



WWW.CINANIMA.PT

CINANIMA ON-LINE
WWW.CINANIMA.KINOW.TV

9 - 15 NOV. 2020
ESPINHO - PORTUGAL

44° FESTIVAL
INTERNACIONAL DE
CINEMA DE ANIMAÇÃO
DE ESPINHO
44TH INTERNATIONAL
ANIMATED FILM
FESTIVAL OF ESPINHO

A formação é um instrumento de especial relevância para o CINANIMA, fazendo parte da sua matriz identitária, por isso, na 44ª Edição do Festival, de 9 a 15 de novembro, o CINANIMA apresenta um programa de oficinas/workshops com temas variados e para públicos diversificados. Dada as circunstâncias pandémicas em que vivemos, as oficinas/workshops são realizadas online na plataforma Zoom.us e na semana anterior ao Festival, de 2 a 6 de novembro.

Plataforma
zoom.us

Preçário
Oficinas (workshops)
nº1 a nº5 – 5€/cada
Pacote de 5: 15€

Oficinas (workshops)
nº6 a nº7 – 7€/cada
Pacote de 2: 10€

Inscrições, até 28 de outubro, em:
<https://form.jotform.com/202713331550039>
(por ordem de chegada)

Pagamento por transferência bancária ou Pay Pall
(Ver Formulário de Inscrição)

Informações e contacto:
Henrique Praça
producao@cinanima.pt

OFICINA 1

**2 NOV.
21H00 ÀS 24H00**

Orientado por
Helena Carneiro Ribeiro

INTRODUÇÃO À PINTURA DIGITAL

Este workshop é ideal para quem está a começar a desenvolver técnicas de ilustração digital e para aqueles que nunca experimentaram a ferramenta Adobe Photoshop. Iremos traçar um panorama geral sobre a Pintura Digital e suas diferentes aplicações, além de falarmos brevemente sobre o mercado de trabalho e as possibilidades de atuação profissional. No âmbito prático, serão exibidos alguns processos de pintura digital e uma demonstração ao vivo com espaço para dúvidas e questões.

Público-Alvo:

Maiores de 16 anos

Nº de participantes:

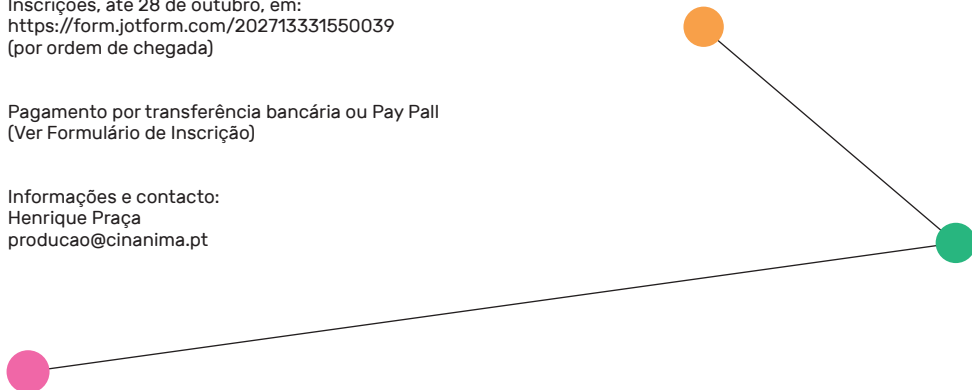
15 máximo

Material necessário:

Portátil, Mesa Digitalizadora, Adobe Photoshop (versão Trial)

Nota biográfica:

Helena Carneiro Ribeiro é aluna do mestrado em Ilustração e Animação no Instituto Politécnico do Cávado e Ave (IPCA). Formou-se em Pintura na UFRJ, onde se especializou em técnicas tradicionais de pintura e desenho. Autodidata em pintura digital, trabalhou por 8 anos como Web Designer e atualmente é Ilustradora Freelance.



OFICINA 2

**3 NOV.
21H00 ÀS 23H30**

Orientado por
Pedro Simões

CRIAÇÃO DE TEXTURAS A PARTIR DE MATRIZES DE GRAVURA E CARIMBAGEM. APLICAÇÃO À ILUSTRAÇÃO

Serão apresentados processos e executadas experiências de gravura e carimbagem através de matrizes em espuma eva, esferovite, papel canelado, tudo o que possa produzir formas texturadas figurativas ou abstratas, compostas em ilustrações.

Público-Alvo:

Todos os interessados

Nº de participantes:

15 máximo

Material necessário:

Uma ou duas placas de espuma-eva de 2 a 3 milímetros (adquiridas em lojas de artigos de trabalhos manuais), embalagens (de alimentos) de esferovite, cartão canelado, tampas circulares de frascos, cartão e cola branca (para servir de base às matrizes de EVA), tesoura, x-acto, objeto com ponta de metal pontiagudo (ex: uma bic já sem tinta, um furador para linóleo), um rolo para aplicação de tinta, uma superfície para espalhar a tinta no rolo (base de cerâmica, vidro ou plástico), tintas (preferencialmente para gravura, à base de água. Para o exercício em questão bastam uma ou duas cores. Na ausência destas, poderão utilizar guache ou acrílico), papel à escolha (bloco A4 normal, papel acartonado, manteiga, alçaço, vegetal, de seda colorido, reciclado, etc, desde que não seja lustroso). Para estas matrizes não será necessária qualquer tipo de prensa embora possa ser usada.

Nota biográfica:

Licenciado em Design Gráfico, Frequência atual no Mestrado de Ilustração e Animação do IPCA. Tenho desenvolvido e explorado técnicas de gravura e diferentes métodos de carimbagem, criando uma gramática de formas em diferentes matrizes, dando corpo a composições e narrativas poéticas, tanto figurativas como abstratas, compiladas em cartazes e publicações de auto-edição. O material obtido também pode ser manipulado em Photoshop numa técnica próxima da colagem ou desenhando e recortando sobre as texturas para a criação de ilustrações para diferentes fins.

OFICINA 3

**4 NOV.
21H00 ÀS 23H30**

Orientado por
Ricardo Adrêgo

MÉTODOS DE DESENVOLVIMENTO DE PERSONAGENS

O workshop irá focar-se nos processos e metodologias da criação de personagens para a indústria de cinema de animação. Após uma introdução teórica às técnicas comuns utilizadas, os participantes serão convidados a desenvolver personagens a partir de briefings criativos pré-estabelecidos, simulando um contexto profissional.

Público-Alvo:

Estudantes, professores e interessados pela área da animação

Nº de participantes:

15 máximo

Material necessário:

- Computador e software Adobe Photoshop (instalado/ trial)
- Ou meios riscadores e papel
- Meio de partilhar os desenhos em formato digital (no caso dos desenhos em papel, ex. foto de telemóvel)

Nota biográfica:

Ricardo Adrêgo estudou na Escola Artística e Profissional Árvore, onde se especializou em Animação 2D/3D. Mais tarde, fez a licenciatura em Artes Plásticas – Escultura, na FBAUP, e está de momento a finalizar o mestrado em Ilustração e Animação, no IPCA. Foi formador de workshops de animação na Universidade Júnior, no Cinanima, e trabalha atualmente como freelancer na área da animação. Recentemente tem colaborado em projetos como "Fora de Alceance", "Isto não é um chapéu" (Animanostra, RTP), videoclipes animados (Os Azeitonas, Tatanka e Deslandes, Moonshiners), publicidade e vídeos institucionais.

OFICINA 4

**5 NOV.
21H00 ÀS 23H30**

Orientado por
Alexandra Allen

ANIMAÇÃO 2D / ANIMAÇÃO SIMPLES DE UMA PERSONAGEM UTILIZANDO O AFTER EFFECTS

Vamos dar vida às vossas personagens! Neste workshop iremos criar uma personagem simples e aprender a animar um walk cycle. Será feita uma abordagem ao ambiente de trabalho e ferramentas do software Adobe After Effects, assim como a apresentação de processos e técnicas de animação.

Público-Alvo:

Estudantes, professores e interessados pela área da animação

Nº de participantes:

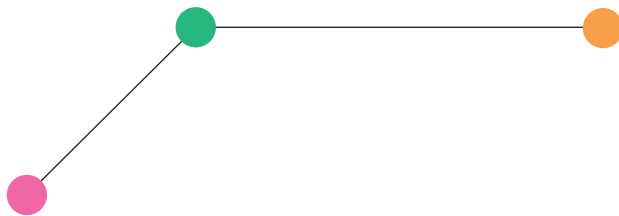
15 máximo

Material necessário:

- Computador
- Software Adobe Illustrator ou Adobe Photoshop (instalado/trial)
- Software Adobe After Effects (instalado/trial)
- Duik Bassel instalado ([download https://rainboxlab.org/download-duik-bassel/](https://rainboxlab.org/download-duik-bassel/))

Nota biográfica:

Alexandra Allen estudou na Escola Secundária Artística de Soares dos Reis, onde se especializou em Vídeo, no curso de Comunicação Audiovisual. Mais tarde, fez a licenciatura em Artes Plásticas – Multimédia, na FBAUP, e o mestrado em Ilustração e Animação, pelo IPCA. Foi formadora de workshops de animação na Universidade Júnior, no Cinanima e no IndieJúnior e trabalha atualmente como freelancer na área da ilustração e animação. Como autora de cinema de animação, tem apresentado ativamente diversos projetos – tal como "O Chapéu", "Fora de Alceance" e "Midgård Fölk" – em festivais internacionais.



OFICINA 5

**6 NOV.
21H00 ÀS 23H30**

Orientado por
João Costa

INTRODUÇÃO À IMAGEM EM MOVIMENTO

Para compreender o significado do cinema não chega recuar até a origem do cinematógrafo dos irmãos Lumière. É preciso projetar a história da imagem em movimento nos seus mais de 4000 anos e dos vários dispositivos que compõem essa longa caminhada.

Nesse sentido vamos desenvolver objetos que compõem essa história, desde: metamorfoses, anamorfozes, taumatrópios, folioscópios e fenaquistiscópios.

Público-Alvo:

Estudantes, professores e interessados pela área da animação e da ilustração

Nº de participantes:
15 máximo

Material necessário:

- 1 Cartolina branca A3 ou 1 folha A3 com o mínimo de 180 gr
- Elásticos ou novelo de fio norte
- Folhas A4
- Lápis, tesoura, x-ato, etc.

Nota biográfica:

João Costa estudou no mestrado de Ilustração e Animação na Escola Superior de Design do IPCA, concluindo o mesmo com um projeto sobre objetos ópticos do pré-cinema, formalizado num livro ilustrado de atividades para mediar o leitor na compreensão da ilusão do movimento. É um ilustrador ativo que se caracteriza pelos seus desenhos de carácter gráfico, expressivos e cheios de humor.

OFICINA 6

**3 NOV.
18H00 ÀS 20H00**

Orientado por
João Católico

ANIMAR COM TELEMÓVEL. O TELEMÓVEL EM CONTEXTO DE SALA DE AULA NA CRIAÇÃO DE SEQUÊNCIAS ANIMADAS

Oficina de curta duração com o objetivo de proporcionar aos formandos técnicas para iniciar a produção de pequenas sequências animadas, utilizando um smartphone e apps gratuitas.

Público-Alvo:

Professores de todos os níveis de ensino; outros.

Nº de participantes:
20 máximo

Material necessário:

- Smartphone com as seguintes apps instaladas:
Stop Motion Studio
(<http://play.google.com/store/apps/details?id=com.cateater.stopmotionstudio>)
- FlipaClip**
(<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.vblast.flipaclip>)
- PC ou portátil com webcam;
- Outros materiais:**
 - Papel branco A4 e cartolina verde; tesoura e x-ato; lápis de grafite marcadores; fita adesiva e massa adesiva (tipo blu-tack, patafix); plasticina; arame de alumínio fino

Nota biográfica:

Desde criança, sempre manifestou interesse nas áreas relacionadas com a imagem, mas foi nas sessões para as escolas dos primeiros festivais do CINANIMA que descobriu uma das suas paixões, o cinema e as imagens em movimento. Após muitas formações e alguma investigação sobre a área, passou de aluno a professor, tendo realizado vários trabalhos como orientador pedagógico na realização de curtas metragens de animação de ficção, com os seus alunos. Professor de Design, Comunicação e Audiovisual na EProfCor de 2001a 2011. Atualmente é professor no Agrupamento de Ovar Sul.

OFICINA 7

**5 NOV.
18H00 ÀS 20H00**

Orientado por
Bruno Caetano

LABORATÓRIO REMOTO DE VOLUMES - INTRODUÇÃO AO STOP MOTION

Uma formação de animação de volumes via Zoom? Com a breca, como é que isso poderá funcionar?!? Durante duas horas propomos ensinar-te as bases da animação da forma mais divertida possível. Só precisas de um computador com câmara, o Zoom instalado e alguma curiosidade. A boa disposição já está incluída.

Público-Alvo:

Iniciados ou curiosos em animação (idade mínima 13 anos)

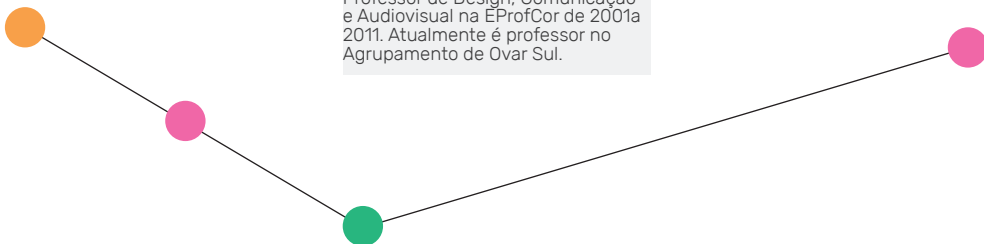
Nº de participantes:
12 máximo

Material necessário:

Candeeiro para iluminar bem o participante

Nota biográfica:

Bruno Isaac Grade Caetano nasceu em Portimão, em 1979. Animador e construtor autodidacta forma-se mais tarde no Centro de Investigação e Estudos e Multimédia na Faculdade das Belas-Artes de Lisboa, continuando a sua especialização na técnica de Animação de Volumes. Apesar de ter uma forte preferência por esta técnica, o seu percurso profissional levou-o a participar em diversos projectos das mais variadas técnicas de animação e imagem real. Trabalhou como animador, produtor e realizador em produções de várias produtoras, e é um membro fundador do COLA - Colectivo Audiovisual, um grupo de artistas em constante crescimento, unidos e focados em produzir, ensinar e divulgar animação em Portugal



Parceria (Oficina 1 a 5)



INSTITUTO POLITÉCNICO
DO CÁVADO E DO AVE
ESCOLA SUPERIOR
DE DESIGN

